VENIAMO SUBITO AL SODO...

Io sono Roger Waters jr, e vi avevo mandato una lettera da voi pubblicata sul nr 79 di Zzap!. Bene, voi non avete capito niente di quello che ho scritto, oltre ad avermi offeso (assieme a quel pirlone dello scemo di turno -che tale si è dimostrato). Visto che non sono come voi che distribuite offese gratuite (e come voi altri lettori poveri di mente che giudicano senza nemmeno sapere di cosa si parla), preciso un'ultima volta quello che penso di Zzap! e di voi redattori. Avete reso Zzap! allegato a TGM per spingere gli 8bittisti a comprare un 16bit (scoraggiati dal paragone che inevitabilmente fanno tra la quantità e la qualità dei giochi tra Zzap! e TGM, paragone nettamente a favore di quest'ultimo). E fin qui avevate capito. Ma visto che prima o poi il C64 deve morire e che di conseguenza l'utente dovrà in futuro scegliere tra l'acquisto di un computer nuovo o lasciar perdere i videogiochi, voi avete fatto la mossa che spiegavo prima. Infatti l'ex utente, rimasto incantato dai giochi dei 16 bit, sarà spinto da voi inconsciamente a orientarsi verso un 16 bit; e cosa comprerà mensilmente per tenersi informato? TGM. Ecco che così vi assicurate lettori potenzialmente "persi" aumentando il numero di copie vendute. Ovviamente nel frattempo diminuirete lentamente il numero di pagine di Zzap!, fino a farlo scomparire. Veramente una bella pensata. Ecco perché vi definisco dei traditori che pensano solo al profitto. Avete incantato tutti ma non certo me! Un'ultima cosa: la posta è ormai uno schifo come il resto della rivista, e come voi. Con questo non aggiungo altro.

Roger Waters Jr.

...E METTIAMO SUBITO LE COSE IN CHIARO

Il nostro lettore sembra aver scoperto l'acqua calda, parla con la sicurezza di chi non può sbagliare perché ha ragione solo lui, e persevera nell'accusarci di cose che, in fondo, sarebbero anche legittime. Chi non pensa al guadagno? Non ha pensato, però, il caro Roger, che il Commodore 64 non gode della stessa salute che può godere un PC o un Amiga. No, il C64 non è che sta morendo. E' definitivamente morto e basta: Liverpool è arrivato il giorno prima che si chiudesse il "numero" di Novembre: l'11 ottobre. Nobby The Aardwark, ovvero l'ultimo gioco che sia arrivato in redazione prima che fossimo obbligati a cercare direttamente il software ai neogozianti (non ci credi? Ho ancora qui le bolle di accompagnamento dei prodotti, se vuoi te le faccio vedere), è giunto in redazione alla fine di maggio. Basta fare due conti, per capire che la situazione non è più tanto rosea. E allora, volevi per caso che facessimo la rivista Zzap! (84 pagine) con zero giochi per tre mesi di fila? Tutto Zzap! poteva starci benissimo in 16 pagine prima (e l'abbiamo dimostrato), e PURTROPPO può benissimo starci anche in 8: è bastato recensire l'unico gioco al mese che fossimo riusciti a reperire, dimezzare le dimensioni dei caratteri del TOP SECRET (che contiene i soliti 15000 caratteri, se non ve ne foste accorti) e della POSTA (scusate l'errore di fotolito del mese scorso, sono cose che capitano) per fare un inserto che oggi tira avanti solo grazie a BovaByte e alle opere dello Zzap!Scout. A luglio avremmo potuto benissimo chiuderlo, vista la situazione. E invece l'abbiamo mandato avanti, vi avevamo promesso che finché ci sarebbe stato un gioco da recensire per C64 ci saremmo stati anche noi, fossimo anche costretti a recensirlo direttamente sulle pagine di TGM. Se uno vuole abbandonare il mondo dei videogiochi, o comprare un 16 bit, è liberissimo di farlo, così come è libero di tenersi informato grazie alla concorrenza e non a noi, mica siamo gli eredi di Mengele.

Paolo Besser

SCOUT

BAD ENEMIES

Il lavoro di questo mese é stato ideato da Luca Balducci di Roma ed é uno beat'em up alla Street Fighter II. Il gioco é interamente realizzato in linguaggio macchina e ci sono una miriade di schermate di intermezzo (mai sei veramente tu ad avere una mente così contorta da creare delle schermate così deficienti?). BE é abbastanza semplice da giocare e non é poi così male (si possono fare anche un sacco di doppi quasi avvincenti), manca solo la musichetta di sottofondo (Luca sta cercando qualcuno che voglia fornirgli una colonna sonora per il suo giochetto; per chi volesse aiutarlo il suo indirizzo completo é: Luca Balducci via Dell'Archeologia 126 C.A.P. 00133 Roma). Ed ora, caro Luca, beccati i miei appunti. Innanzitutto dovresti cercare di ovviare a certe deformazioni degli sprite perché danno un po' di fastidio; inoltre, non so se ti sei accorto, ma con uno sprite é possibile saltare in testa all'altro, uscire così dallo schermo dalla parte superiore e rientrare dalla parte di sotto. Buffo, vero? Buffo, ma poco bello! Cerca di migliorare anche questo aspetto (uno sprite non può andare dove vuole!). Ultima osservazione: elimina qualche schermata introduttiva!!! Ce ne sono tre che dicono tutte la stessa cosa, cioé che il gioco é Bad Enemies e che l'hai fatto tu con lo pseudonimo Catsoft Software Ltd!!! In conclusione posso dire che il gioco é carino, con qualche bug, ma carino e abbastanza giocabile; Paolone ed io ci siamo fatti qualche partita abbastanza volentieri e ci siamo abbastanza divertiti. Ah, mi é venuta in mente una cosa da dirti di molto importante: scrivi i tuoi giochi in italiano e non in inglese! Cavolo!!! Siamo un pochino nazionalisti! Tanto non é perché tu scrivi i commenti e le didascalie delle schermate in inglese che il gioco fa colpo. Ricordalo!!! (Ti diamo comunque un bel sette sulla fiducia! NdP)

GLOBALE 70%

Editore: XENIA Edizioni * Direttore Responsabile: Elisabetta Broli * Showman: Stefano Gallarini * Boss: Paolo Besser * Picciotti: Cristiana "Cri" Marchini, Davide "Dave" Corrado, Giancarlo "Jack" Albertinazzi, Luca "Luke" Reynaud, Silvia Patanè * Artista: Design Angelo Bellafante * Fotolito: Litomilano * Stampa: Rotolito Lombarda. * Ha risposto per voi allo 02-66804505: Roberta Zampieri * E' tornato da militare: Giancarlo "JH" Calzetta (bentornato!) * Ha chiesto se l'ovile è il frutto di una gallina poco coraggiosa: Geims Tonn. * Si ringrazia per la collaborazione a BovaByte: Maurizio Gullotti

LIVERPOOL

Signore e signori un nuovo gioco di calcio sta per allietare i nostri cuori: Liverpool!

Sarà vero? Non sarà vero? Non sono Castagna, ma una risposta ve la posso dare lo stesso: è vero, è tutto vero, Liverpool è qui davanti a me e sto proprio per recensirvelo. E chi se lo sarebbe mai aspettato? Io proprio no! Comunque passiamo alla recensione vera e propria. Innanzitutto sappiate che questo non è un gioco manageriale, ma un vero e proprio gioco sul calcio con tanto di partite. Dovrete far vincere alla vostra squadra, il Liverpool (Ma va? E da cosa lo hai capito? NdP), il campionato inglese e la FA Cup. Per fare ciò dovrete affinare molto le vostre capacità, con molta pratica, e dovrete tenere in forma i vostri giocatori, grazie alla sessione di allenamento. Ebbene sì, Liverpool ha anche la sessione di allenamento; in essa potrete fare una partitella con avversari di varia caratura (lenti e pappemolli, medi ma un po' incapaci, alla vostra altezza) e potrete scegliere le condizioni del campo (laguna veneta, prato di campagna, Deserto del Sahara). Non vi basta? Allora vi dirò che potrete anche affrontare solo partite di coppa e che potrete anche scontrarvi con un altro avversario umano. E ora, cosa volete sapere d'altro? I ragguagli tecnici per caso? No, quelli sono nei commenti! E allora? Aaah, ora ho capito, voi state aspettando un'avvincente storiella che vi invogli a giocare a Liverpool... Beh, vediamo quello che si può fare... Volete impersonare un campioncino emergente del calcio inglese alle prese con il suo primo campionato nella massima divisione? O forse volete impersonare il primo calciatore-allenatore di una squadra di prima divisione? Niente di tutto ciò: a voi non rimane altro che impersonare un vecchio calciatore che é indeciso se continuare la sua ultima stagione nel Liverpool o appendere le sue scarpe al chiodo (vedi la sigla di Mai dire gol cantata da Elio e le Storie Tese). In questo caso voi continuerete la vostra ultima stagione con la speranza di vincere il campionato, cosa che non siete mai riusciti a fare. Come mai una storiella così squallida? Presto detto: ogni storia si adatta al gioco di cui parla...

Paolo: Da qualche parte, in questo stesso commento, dovrebbe apparire la mia espressione precisa alla domanda "E allora, Paolone, che voto diamo a Liverpool?" (grazie, Jack, per la foto)... Questa dovrebbe in sè dire tutto: l'area di gioco si riduce a un francobollo, gli omini sono grossi quanto un carattere, la giocabilità si riduce a livelli estremamente bassi e fosse per me, l'intera realizzazione potrebbe ambire solo alla Patacca di Latta. Ma avete mai visto un gioco di calcio dove se la palla va oltre la traversa, si ferma all'altezza della rete? Oppure dove il risultato di un tackle è lo schizzare della palla da una parte a quella diametralmente opposta del campo? Cos'è, sono arrivati Holly e Benji? In più i vostri compagni non partecipano minimamente all'azione, gli avversari hanno la stessa intelligenza di un gruppo di orango che corrono dietro a una palla, e l'unico aspetto positivo di tutta la "realizzazione" è rappresentato dalla velocità e l'accuratezza dello scroll. Ma lo scroll, da solo, non fa un gioco di calcio.

PRESENTAZIONE 70%
Scatola di cartone, istruzioni in italiano, poster, opzioni di gioco. Cosa volete di più, uno straccio di schermata iniziale? Noooo!!!

GRAFICA 48%
Dopo la Divina Commedia, ora anche un videogioco di calcio sul retro di un francobollo. Sarà vero?

SONORO 60%
Sessanta percento politico: manca il parlato digitalizzato! Ah! Ah! Ah! Ah!

APPETIBILITA' 70%
Anche se é una nuova uscita non desta particolare interesse (e chi s'en froi, NdGeims).

LONGEVITA' 40%
Vi arrabbierete un po' all'inizio e vi verrà una sottospecie di voglia di continuare, ma poi...

GLOBALE 55%
Speravamo in qualcosa di meglio, siamo rimasti delusi e scottati, non cascateci anche voi!!!

Cri: Aaaaah! Liverpool per C64! Orripilante! Già, da juventina sfegatata non nutro una grande simpatia per il club calcistico che da nome al gioco; poi non mi piacciono molto i giochi di calcio; inoltre oggettivamente il gioco in sé non é per niente ben riuscito. Volete ancora sapere se mi é piaciuto?

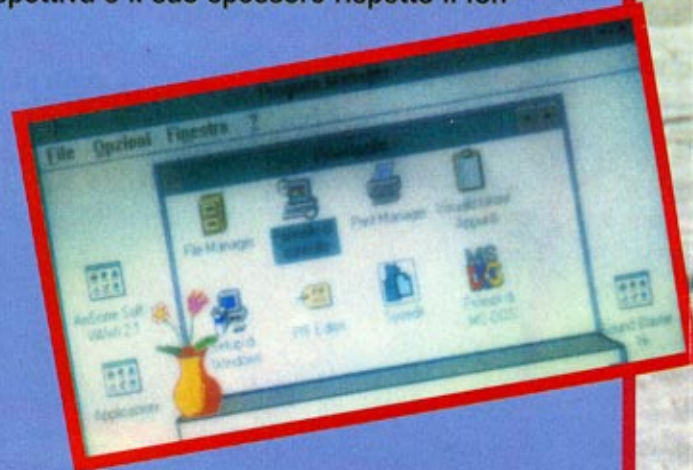
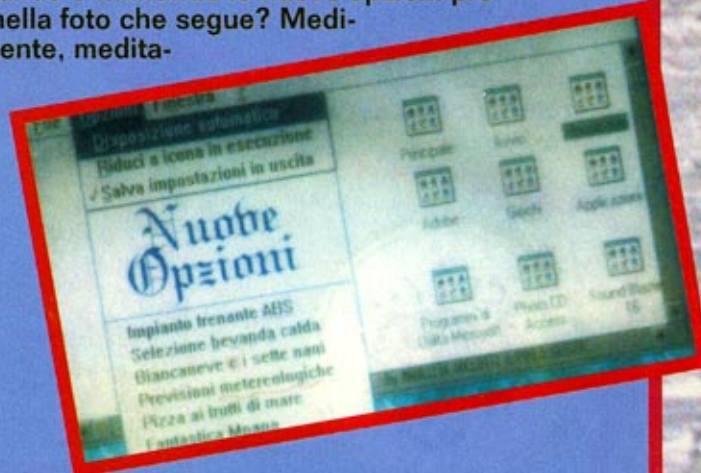
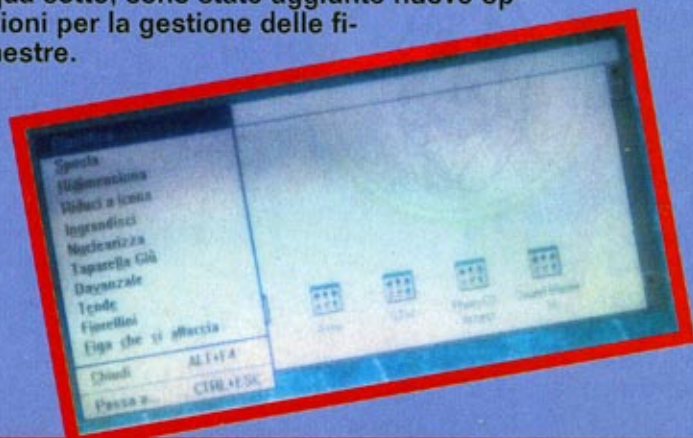
Jack: Acciderbolina, oh poffarbacco, per le saracche delle mollucche, Santa Cleopatra... No, ricomincio... Per le bacche del ginepro che non si chiamano bacche ma si chiamano coccole con le quali fai il gin che poi ti prendi una sbornia incredibile e che non riesci a stare in piedi e che se ti becca la Polizia mentre guidi con la scimmia ti da la multa e ti ritira la patente e poi ci vuole un sacco di tempo prima che tu possa ancora guidare e poi perché bisogna guidare che si inquina l'ambiente mentre bisognerebbe andare solo a piedi o in bicicletta o in treno o stare in casa a studiare o a giocare con un gioco qualsiasi tranne che con Liverpool... Perché vi sconsiglio di giocarci? Perché é "leggermente" osceno: grafica francobollo postale (lo schermo di gioco visualizza al più un sesto del campo), sonoro ???, giocabilità che si può approssimare ad un infinitesimo di ordine un miliardo. E' chiaro u cuncettu? Non mi é piaciuto, lo ribadisco!!!

Abbiamo provato per voi la nuova interfaccia grafica di Windows, analizzato poesie onomatopeiche e camminato sulle acque!

Date a Windows ciò che è di Windows
UN'INTERFACCIA PIU' SERIA!
Il Pentium è in arrivo e le finestre cambiano

Carissimi lettori, stavolta vi proponiamo un vero e proprio scoop: neppure PC Action era riuscito a mettere le mani sulla novella versione di Windows appositamente progettata per i Pentium, persino allo SMAU l'avevano nascosta agli occhi indiscreti dei giornalisti e dei visitatori, questo per evitare che trapelassero notizie espressamente riservate ai soli operatori. Ma noi di BovaByte non siamo certo delle scamorze come tutti i nostri -puah!- colleghi, e quindi possiamo andare fieri di questo incredibile scoop che non ha pari in nessun'altra parte del mondo. Tanto per cominciare, la nuova versione del diffuso programmone tende ad avere un rapporto più colloquiale con l'utente, come si nota del resto fin dalla presentazione, ovviamente localizzata nel modo più adeguato per essere compatibile con le esigenze del pubblico italiano.

Purtroppo neppure noi siamo riusciti a carpire tutte le informazioni possibili sull'intero programma, ma per fortuna ciò che abbiamo visto è già sufficiente per stilare un buon resoconto sull'interfaccia grafica adottata, che presenta delle finestre rinnovate e completate nel loro insieme. Come poteva infatti essere definita, una finestra, se questa non aveva nè tende, nè davanzale, e neppure una squallida persiana con la quale chiuderla ed evitare gli spifferi? E così, come si nota dal menù che pubblichiamo qua sotto, sono state aggiunte nuove opzioni per la gestione delle finestre.

Un esempio di ciò che si può ottenere con le nuove opzioni, è riportato di seguito. Come potete vedere, sono state selezionate le opzioni "Davanzale" e "Fiorellini", non molto utili dal punto di vista grafico, ma certamente d'effetto: rendono le finestre un pelino più vivibili e simpatiche. Ottima l'opzione che fa apparire la gnoccona® al posto delle icone, ma non ci è parso il caso di mostrarla sulla rivista. Tornando al davanzale, cliccando sul trascinatore nell'angolo inferiore destro del medesimo, si possono scegliere la sua prospettiva e il suo spessore rispetto il fondino.

Per il resto la gestione delle finestre rimane sempre la medesima. Si possono trascinare le icone, appoggiarle al davanzale, persino farle cadere nel vuoto! (in tal caso si sentirà un "AAAGH!" digitalizzato fuoriuscire dallo speaker. O dalla Soundblaster, se ce l'avete) In ogni caso, si tratta certamente di un effettivo passo avanti rispetto alla vecchia gestione. Bene, il nostro resoconto purtroppo termina qui, ma cosa ne direste di terminare la lettura ammirando e rimirando le nuove opzioni presenti nella foto che segue? Meditate, gente, meditate....

L'angolo culturale

POESIA ONOMATOPEISTA

A scuola queste cose non s'imparano!

UNA POESIA IN VERSI
Titolo: RUTTI
Sottotitolo: BURP!

RRRrrring! Yauuuuuuuwn! OAH!
SGNIEK... Rrrrrr Sllam!
Uiv Svit Svit... SWOOOOOOSSSSH!
Tok Tok TOK Frush Frush FRUSH!!!
5 Uggla uggla uggla uggla uggla uggla
SSS SSS SV - AHIA! Ma VaFF... - Ssssss
Munch munch Gnam SSSSLURRRP!
AAh! glu glu glu glu GIU GLu GLU!
AAAAAAARRRGH!
10 Ufff! Mhmmmm........
BURP!
Vest... Frush Zzzzzzzzzzip! "Ciao, mà!"
Wwwhrooom WwwhhrrrRoom Peeeeeee Peeeeee...
Mazz' Che Nebbianonsivedeunabeg...
15 Peeee Wrrooo iiii SgniiiIIIIIIK!
Sbong Stonk Skarsh Strenghete STONK!
"Disgrasià, visca i lùs, ch'al ghé nebia!"
Stataclonkt, STATACLONKT...
Whroooooom Whrooooom peeeeeeeeeeee

ANALISI DEL TESTO

Analizziamo riga per riga questo pregnante autografo di Ernesto Paoloni, noto poeta disgraziato del ventesimo secolo, famoso per aver collaborato alla stesura delle sceneggiature di diversi film porno. Questo articolo vuole essere la riprova che sulle pagine di BovaByte si fa anche della cultura.

1) Il suono della sveglia, uno sbadiglio. Si noti come l'autore ha centrato l'allegoria dell'uomo che, richiamato ai suoi doveri, mostra l'umana pigrizia di fronte alle sollecitazioni dell'ignoto.

2) il letto che cigola, i piedi che strusciano sulla moquette, e poi la porta del bagno sbattuta, gesto che mostra la temperanza dell'eroe, che maltratta gli stipiti e disprezza la sua routine quotidiana.

3) il coperchio del water cigola, ma lo sciacquone risolve tutto, portando dietro di sé tutti i problemi.

4-5) il lavaggio dei denti, cui segue il rituale gargarismo (fatto di fronte allo specchio), quale palese dimostrazione di indole orgogliosa.

6) ma giunge il momento di pettinarsi, i capelli ribelli si annodano e vengono strattonati dalla spazzola, ma la parola finale identica a quella iniziale del verso, sta a indicare la parte dell'ordine cosmico, ristabilito dall'uomo, che con un colpo di mano ha saputo colmare tutte le sue lacune ed è riuscito a dominare tutti i suoi affanni.

7-8) ah, la colazione, che buona! La merendina fragrante... Ora ci vuole un bel caffè. Ma, è tardi, perbacco! Bisogna deglutirlo in tutta fretta.

9) Questo verso, dall'elevato carisma poetico, mostra la GRAVITAS di questo poema: le strade intraprese possono rivelarsi oscure e controproducenti; il caffè che scotta, e la relativa ustione di terzo grado, provocano disappunto nell'animo del protagonista, che possiamo benissimo identificare nell'autore stesso, grazie ad un palese IO NARRANTE. Palese l'allegoria.

10) la gravitas s'aggrava ancora di più in questo struggente verso, il cui peso sullo stomaco nasconde in realtà una morale altamente edificante e nascosta nei più reconditi meandri dell'essere: l'Amaro Medicinale Giuliani regola le funzioni del fegato e aiuta l'intestino.

11) Ma, sul farsi oscuro dell'azione, arriva l'inaspettato (e chi non se lo aspetta, con conoscerà mai la verità NdEraclito) aiuto divino: la digestione, ormai disperata, ristabilisce totalmente l'ordine cosmico delle cose.

12-13) Ma non c'è tempo per contemplare la grazia ricevuta: all'eroe tocca ora vestirsi in fretta e salutare in malo modo l'amata genitrice. Fortunatamente il mezzo di trasporto dell'eroe (presumibilmente un Ciao Piaggio o un Gilera CBA tutto scassato) si mette subito in moto.

14) Lo spleen del protagonista/autore/io-narrante/ecomecacchiolovoletechiamare, di fronte alle avverse condizioni metereologiche... Ma la nebbia incarna l'ignoto, le tenebre ed in certi casi l'impenetrabilità dei più profondi e reconditi significati della vita.

15-17) La frenata improvvisa che si erge nel verso 15 potrebbe essere letta in molteplici chiavi di interpretazione: potrebbe ricollegarsi ai regimi dittatoriali, ai calendari dei frati, alla più rettilinea essenza del moto circolare uniforme. Ma ciò che è certo, è che il buio sinistro capitato all'eroe è una sorta di punizione divina nei confronti di lui, che ha osato baldanzoso sfidare l'ignoto (in questo caso la nebbia), e ora ne deve pagare le conseguenze. Non meno importante il verso 17, visto che ci fornisce importanti indizi per determinare il contesto storico-sociale in cui è stata composta questa poesia. Si noti infatti la massiccia presenza di idiotismi lombardi, che pedissequamente tradotti in Italiano suonano più o meno come segue: "Disgraziato, accendi il fanalino, che c'è la nebbia!".

18-19) Ma tutto si risolve col motorino che, dopo un blando tentativo andato a vuoto, si accende senza dare ulteriori problemi, e parte verso mete sconosciute (l'autore non specifica), verso chissà quali esotici lidi e quali avventure...

(Si ringrazia il quintuplice volume del Guglielmino/Grosser - "Il sistema Letterario", per l'ispirazione NdBovas)

Continua l'iniziativa per preservare la specie.
SALVIAMO BOVABYTE DALL'ESTINZIONE
Una sottoscrizione in nostro favore.

Carissimi lettori, la progressiva agonia del Commodore 64 (e del relativo inserto Zzap!, purtroppo), ci spinge ad un sondaggio -stavolta serio- che vede proprio voi come protagonisti. Purtroppo le pagine di BovaByte non si integrerebbero molto bene con il tono serio che si è data -ultimamente- The Games Machine. Quindi ci rivolgiamo proprio a voi tutti, per sapere se è il caso di proseguire o meno con i nostri articoli. Scrivete in massa, compilando in ogni sua parte il tagliando che vedete pubblicato qua sotto, oppure una fotocopia del medesimo.

SENZA BOVABYTE NON POTREI PIU' VIVERE
Vorrei che gli articoli di BovaByte continuassero ad essere pubblicati, anche se l'inserto Zzap! fosse condannato all'oblio.
NOME______________ COGNOME______________
INDIRIZZO______________
CITTA'______________ TEL (______)______________
FIRMA______________
Il tagliando va compilato in ogni sua parte, e spedito a "Salviamo BovaByte dall'estinzione", c/o TGM - Xenia Edizioni - Casella postale 853 - 20101 Milano.

COMUNICHIAMOCI

Perché no, questo mese ho deciso di utilizzare lo spazio del cappello per discutere con voi Zzappisti e per rispondere a qualche domanda che mi è stata posta; prima di tutto vorrei però ringraziare di cuore alcuni nostri cari lettori (facciamo nomi, Massimo Raviolo, un Roby 64 non meglio identificato e molti altri di cui non ho sotto mano i nominativi) che, colpiti dai miei ripetuti appelli si sono commossi e mi hanno spedito tutti i trucchi che potevano recuperare. Boh, quando mi metto davanti al C1-Text (o come ora davanti a Windows causa morte improvvisa del mio Amiga 2000) (sentite condoglianze, Luca NdP), mi autoconvinco che quello che scrivo non verrà letto da nessuno, un po' perché mi sentirei a disagio altrimenti, un po' perché se così non facessi la mia timidezza mi impedirebbe di combinare qualcosa di buono; noi redattori siamo ragazzi come tutti gli altri e non ci pigliamo molto sul serio, anzi, e perciò sono rimasto veramente colpito nel scoprire che voi invece lo fate. Grazie per aver avuto fiducia in me, grazie per l'aiuto, grazie per i consigli, ne terrò conto. Ho visto inoltre che la proposta di pubblicare la soluzione dei successoni del passato è piaciuta a molti (Giovanni "Jo" Serino mi ha scritto praticamente solo per dirmi questo) e perciò chissà prima o poi tutto questo potrebbe ripetersi (Davide Trolesi e qualche altro hanno richiesto anche quella di Last Ninja II); comunque questo mese non vi lascerò a bocca asciutta poiché finalmente mi è giunta in redazione un'interessante lettera con mooolti consigli su Elvira 2: beh, tutto questo lo leggerete dopo, ora tocca all'indirizzo...

EBBENE SI' SIAMO ANCORA VIVI,
PERCIO' SPEDITE QUALCOSA ANCHE VOI A
ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO
HO VOGLIA DI LEGGERVI!!!

LUKE

ELVIRA 2
(Quasi- Soluzione)

Di richieste d'aiuto ne ho ricevute veramente a bizzeffe e qualche consiglio qua e la era già giunto alle mie orecchie, ma ora ho finalmente a disposizione qualcosa di più concreto e credo che questo fara felice la maggior parte dei lettori; prima di dare fuoco alle polveri vorrei ringraziare Chiara Montarolo di Torino e Madmax Kruger che, benché nei guai, mi hanno comunque mandato degli utili consigli sul gioco. Bene, è ora di dare la parola a Andrea Intini e sperare di ottenere qualche informazione extra nei prossimi mesi.

Appena iniziata la partita giratevi e raccogliete il sasso sulla sinistra dello schermo e poi portate il cursore sulla zona a destra in basso nel lato oscuro per recuperare un fungo; fatto ciò andate vicino alla porta della guardiola e lanciate il masso rompendo così il vetro della porta permettendovi l'ingresso. Appena dentro andate a destra e aprite la porta, tornate alla porta da cui siete entrati e giratevi: troverete il cadavere della guardia e una chiave. Andate vicino alla scrivania e cliccate sulla tastiera, portate la chiave sulla tastiera vicino (o meglio sopra il pulsantone), e una volta che avrete fatto tutto questo il pulsante diventerà rosso; andateci sopra e schiacciatelo premendo il tasto del joystick, digitate il codice che vi chiede e potrete così finalmente entrare nell'edificio dello studio cinematografico.
Appena entrati nel parcheggio andate verso la macchina di Elvira e quando ci sarete difronte apritene il cofano: troverete nel suo interno una pinza da raccogliere. Entrate nell'edificio vero e proprio e raccogliete l'estintore davanti alla porta che vi fa accedere nella stanza dei set; ora andate verso l'ascensore (a destra) e chiamatela (Gelsomina!) portando il cursore sui pulsanti ed entrateci dentro. Qui giratevi e portate il cursore in alto a sinistra vicino ai bottoni: fatto questo schiacciate con il cursore verso il piano S (se non sbaglio) e uscite dal quadro di comando cliccando sulla R bianca a destra in basso. Una volta che l'ascensore ha aperto le sue paratie e andate sempre avanti, aprite la porta che troverete e avvicinatevi all'indiano seduto. Parlateci portando il cursore sull'apposita icona a forma di bocca che apparirà sulla destra in alto; non chiedetegli mai "Dove si trova il bagno" poiché sarete costretti a uscire dalla stanza e non cercate di aprire le altre porte poiché sono sbarrate. Finita l'amichevole conversazione tornate indietro e richiamate l'ascensore e andate al secondo piano. Uscite nuovamente dall'ascensore dirigetevi verso la prima stanza a destra ma prima di entrare preparate le seguenti magie: Mani Guaritrici, Scudo Invisibile e Freccia di Ghiaccio, visto che al suo interno incontrerete la simpaticissima strega suprema. Il modo migliore per farla fuori è usare lo Scudo Invisibile e lanciare la Freccia di Ghiaccio fino a quando la testa non esploderà e schizzerà l'occhio verso di voi, oppure se siete risparmiosi e non volete sciupare incantesimi colpitela con la spada nell'occhio (ne hanno solo quindi non vi potrete sbagliare); questo richiederà però molto più tempo e riceverete conseguentemente qualche colpo in più (ricordate, la salute prima di tutto). Una volta sconfitta la strega prendete il vestito da mago e quello da dottore (entrambi a sinistra) e una volta sistemati nell'inventario ispezionate la tunica magica con l'apposita icona (Lookim?) e questa si trasformerà in un solo oggetto (ovvero in una striscia) che dovrete nuovamente ritrasportare con il cursore nella finestra degli oggetti. Fatto questo andate nella stanza difronte e prendete la zuccheriera sul tavolo a destra e i panini dalla cassa (o così sembra) che sempre sulla destra dello schermo ma un po' più in alto sopra al bancone. Uscite dalla stanza e andate sempre dritti, entrate nell'ennesima stanza a destra e recatevi vicino alle teste di manichino dove troverete una parrucca e il casco coloniale; picchiate ora il cursore sullo specchio sinistro e schiacciate, poi andate sulla valigetta, cliccate e spostate il cursore sulla scritta Lookim, prendete gli occhiali apparsi nell'inventario e metteteli via insieme agli altri oggetti.
Ora indossate il vestito da dottore, la parrucca e gli occhiali (per far ciò basta selezionarli e utilizzare l'icona Wear), uscite da questa stanza ed entrate in quella difronte; qui dentro troverete in uno dei mobiletti (quelli con i cassetti) una scatola di dischetti. Una volta che vi sarete intascati anche questi andate nel camerino di Elvira dove troverete un pacco di fazzoletti sul tavolo in basso a destra, una scatola di trucco con dentro "Un colpo di fortuna" (questo è il nome dell'oggetto che si cela all'interno). Selezionate sull'icona per vedere il panorama della stanza (l'utlima in alto a destra) e portate la lima (arma) nell'inventario; bene, ora avete preso tutto quello che c'era di interessante e potete uscire dal camerino ed entrare nella stanza del direttore (Director). Qui prendete le bottiglie di alcoolici dal mobiletto a destra della stanza e infine entrate nell'ultima stanza del secondo piano; dentro questa in uno dei cassetti troverete un'ascia (arma con cui Dave stanco di essere sottomesso uccise Paolone (non guardare me Paolo, non l'ho scritto io! NdLuke)) (Paolone, altrimenti detto "Il fantasma della reazione" NdP). Tornate indietro, richiamate l'ascensore e andate al primo piano: entrate nella porta da dove avete preso l'estintore e andate di fronte al portone con sopra il numero due. Portate il cursore sui tasti a destra (se non sbaglio) e cliccate il tasto: ora comparirà una specie di telefono con dei numeri e dovrete inserire il codice che vi verrà richiesto (cosa che i pirati non potranno fare (attento, le vie della perdizione sono lunghe e ben asfaltate NdLuke)); così potrete finalmente avere accesso al set numero due, "La Casa degli Orrori".
Dunque entrate e andate avanti, aprite la porta della casa ed entrateci dentro; salite le scale e andate a sinistra, salite nuovamente le scale ed entrate nella porta che vi troverete davanti. Una volta dentro raccogliete la spugna che si trova sul cesso ed uscite. Appena fuori andate a destra ed entrate nella porta difronte a voi e avvicinatevi al tavolo: preparate altre magie tra cui la Palla di Fuoco, girate a destra del tavolo e andate verso il letto. Levate il lenzuolo, tentate di prendere la carta e ora lottate contro quel mostro con la testa da leone che compparirà davanti a voi (lo sconfiggerete facilmente con le Palle di Fuoco); quando lo avrete abbattuto prendete il foglio che si trova in mano al cadavere e uscite dalla stanza. Andate a sinistra, entrate nella porta che si trova a destra, raccogliete la scatola di cerini che si trova nello scatolone e prelevate la scala. Uscite nuovamente dalla stanza, andate a sinistra e poi sempre dritto ed entrate nell'ultima camera a sinistra e raccogliete la palla. Ora dovete tornare indietro e una volta scese tutte le scale andate a destra, entrate il quella porta, andate dritto, raccogliete un elmo dalle armature ed entrate nella porta davanti al vostro naso; andate vicino al tavolo, raccogliete la Bibbia e uscite da questa stanza. Non uscite dalla stanza in cui vi troverete ma andate vicino all'altra porta, date la palla al fantasma e fatevi un po di cultura horror leggendovi qualche libro; finita la lettura uscite dalla camera e vi ritroverete nuovamente nella stanza in cui avevate preso l'elmo. Andate avanti e vi troverete difronte un'altra porta, andate a sinistra, prendete il barometro vicino alla scala; giratevi portando il cursore sul tasto blu e schiacciando il tasto. Andate all'indietro fino a quando non vedrete una porta sulla sinistra in cui dovrete entrare; vi troverete in una cucina e qui dovrete raccogliere tutto il possibile. Uscite dalla porta su cui è appoggiata la scopa (quasi dimenticavo, nel secchio c'è un ferro di cavallo) e andate giù fino a trovarvi in una sala con due porte e una cella; entrate nella porta sinistra e prendete le provette, il cuore, il braccio e il cervello. Uscite, andate nell'altra porta e parlate con il tizio qui presente (questo vi risponderà poiché state indossando camice da dottore, parrucca e occhiali; se così non fosse vi avrebbe risposto che parla solo con il suo assistente e bi avrebbe cacciato via); chiedetegli quello che volete (tanto dopo la risposta vi buttera fuori a calcioni nel sedere) e non toccate niente altrimenti vi caccerà). Importantissimo: ora dovrete tornare indietro e andare nel secondo set, però preparatevi la magia che spaventa le creature redivive e dopo essere saliti entrate nella porta da cui siete venuti; ora andate nel secondo set (Venirono dall'oltre tomba) e una volta entrati nel cancello vi verrà incontro il simpaticissimo Bobby (non il cane ma il pipistrello). Entrate nella chiesa, andate a destra, fate fuori l'angelo della morte e prelevate il crocefisso d'oro e le candele; ora giratevi, andate infondo, prelevate l'acqua santa e mettetela nelle provette. Mettete insieme tutti gli oggetti sacri che avete e fate la magia per risorgere le persone sante: se avrete gli oggetti giusti dovreste poter preparare l'incantesimo. Andate nuovamente all'altare, levate quella specie di sarcofago a destra e scendete verso il basso; per uccidere le donne Benj dategli un colpo in testa quando aprono la bocca. Ora aprite la tomba e scendete giù; troverete in queste prime caverne un'ametista e un sasso appuntito: Una volta raccolti tentate di scendere sempre più in basso e andate a trovar Cerbero che dovrebbe trovarsi in qualche angolo sperduto di queste caverne. Gli zombie si uccidono colpendoli più volte alla testa, gli scheletri sul femore e gli gnomi sullo stomaco. Non usate magie poiché si riveleranno sicuramente indispensabili contro Cerbero.

Questo è tutto quello che il nostro Andrea è riuscito a scoprire fino ad ora, ed ecco di seguito alcuni consigli ulteriori che potrebbero rivelarsi utili. Nelle stanza su cui non ho fatto cenno nella casa degli orrori non ci entrate perché o non vi troverete niente o morirete o rimarrete bloccati. Per fare altre magie regolatevi a seconda del livello e non usate mai oggetti sacri. Io ho detto che Cerbero dovrebbe trovarsi nelle caverne più remote; questa è soltanto una mia supposizione e se non lo ho ancora trovato è perché queste sono lunghissime e si diramano sempre; inoltre non appena entrate la tomba si chiuderà dietro di voi, perciò presumo che con l'uccisione di Cerbero il gioco sarà completato (come si faccia ad uccidere non ne ho la minima idea). Può anche darsi che abbia dimenticato qualcosa, se così fosse spero che qualcuno di voi me lo faccia sapere. Per finire vorrei salutare alcuni miei amici che mi hanno aiutato nella soluzione del gioco, ovvero Michael e Andrea Facchini; con questo passo e chiudo.

Andrea Intini (ormai allo stremo delle forze)

EYE OF HORUS
(Soluzione)

Daniele Azzarelli mi spedì mesi addietro la soluzione del gioco, ma io non la pubblicai a causa del necessario utilizzo della mappa, impossibile da pubblicare nella rivista ormai moncherizzata. Fortunatamente è riuscito a condensare tutto in solo testo e, come avevo precedentemente promesso, ecco qua a voi la soluzione.

Definito con "Start" il punto di partenza, esplorare la parte a sinistra dello Start scendendo graduatamente ed esaminate livello per livello fino a raggiungere un'ascensore giallo (AG1). In questa sezione troverete: due amuleti, una chiave gialla, una mappa, un pezzo del corpo di Osiris e un ascensore blu (AB1) e uno verde (AV1). Dovrete scendere con l'ascensore giallo,proseguire a sinistra (seguendo una strada obbligatoria) raccogliendo durante il tragitto due amuleti e una chiave gialla e, alla fine del percorso troverete una chiave rossa.
Risalite di un livello: perlustrando la parte sinistra di tale livello troverete cinque amuleti, una chiave rossa, una chiave verde e un pezzo di corpo (per azionare gli ascensori rossi di questa sezione utilizzare le rispettive chiavi). Dopo aver depositato i pezzi di corpo trovati (a tale scopo utilizzate l'amuleto di "Heart"), salite con l'ascensore AV1 ed esplorate quest'area del gioco raccogliendo in tutto dieci amuleti, una chiave verde e un pezzo di corpo. Qui troverete anche un'ascensore verde: dopo essere scesi e avere preso una chiave blu e un pezzo di corpo tornate allo Start. Da questo punto spostatevi prima a destra, salite con l'ascensore giallo (AG2), raccogliete un pezzo di corpo e, dopo averlo depositato, ritornate all'ascensore AB1 che vi consentirà l'accesso ad una nuova zona controllata da Set (un drago che rappresenta il mostro finale e che ora non è conveniente affrontare); esplorando quest'area troverete cinque amuleti, un pezzo di corpo e una chiave blu con la quale dovrete azionare l'ascensore blu AB2 (facilmente individuabile nei paraggi). Saliteci sopra, raccogliete l'ultimo pezzo di corpo, l'amuleto "Thet" e tornate allo Start. Dopo aver depositato i pezzi di corpo e usato l'amuleto "Thet" davanti al corpo ricomposto di Osiris, scendete con l'ascensore AB1 e uccidete il drago. Un consiglio per evitare lo scontro con Set quando ancora non è stato ricomposto il corpo di Osiris è quello di rimanere in un certo livello fino a quando non appare Set; a quel punto bisogna passare subito al livello successivo, così avrete più tempo a disposizione per esplorare il livello prima di essere nuovamente disturbato dal drago.

Se volete fare mooolta meno fatica vi posso informare che Alessandro Defendi mi ha spedito in questi giorni un utile trucco per attivare il Cheat-Mode: premendo i tasti S, C, O, L avrete vite infinite e non si avrà più bisogno delle chiavi colorate per aprire le porte degli ascensori (comodo no?). Beh, credo che ora non avrete molti problemi a finire questo gioco della Logotron...

Daniele Azzarelli & Alessandro Defendi

Carissimi lettori, eccoci di nuovo alla mirabolante posta di Zzap! Una piccola premessa: dato l'esiguo numero di lettere e lo scarso spazio a me concesso in questa puntata della rubrica epistolare non è stata compresa la microposta, mi aspetto quindi (sempre se ci sarà un prossimo numero) molta più posta per il mese prossimo! Buona lettura...
Dave.

CIPOLLOMANIA, OVVERO VOGLIA DI PIANGERE...

Addio, arriva per tutti questo momento... Con queste parole iniziava la lettera con cui MA si congedava (per fortuna solo momentaneamente) dalla vostra redazione. Era, se non sbaglio, il numero di ottobre di due anni fa, quello con Last Battle in copertina. Beh, per me quello resterà sempre un numero speciale, perché è stata in quell'occasione che sono stato pubblicato la prima volta su Zzap! Da allora è passato un sacco di tempo, eppure ricordo quei tempi come se fossero oggi. In quel periodo stavo attraversando una brutta crisi. Ero rimasto particolarmente solo, ma avevo bisogno di aiuto, di parlare con qualcuno per sfogarmi. Cercai allora appoggio nella vostra redazione e così conobbi Max. Fu allora, quasi per gioco, che scrissi la prima lettera, che venne pubblicata sul sopracitato numero.
Tuttavia, già subito la prima volta (!!!!), cominciai a provare un senso strano. Cavolo, ero stato pubblicato, dovevo essere felice, gioire (beh, non esageriamo!!! Mica hai vinto un viaggio alle maldive!!! NdD), eppure... Eppure non era così. Da un lato sentivo di essere ormai anch'io parte viva della rivista (spero di spiegarmi) (ti sei spiegato benissimo, basta che non aggiungi che senza di te la rivista non potrebbe esistere, come ha fatto non tanto tempo fa un certo tipo... NdD), ma dall'altro non riuscivo a non vedere la

mia presenza come superflua ed insignificante... CAVOLO!!!
Avevo un sacco di cose da dire, una marea di idee da tirar fuori, ma non appena prendevo la penna in mano mi bloccavo, pensando: "ma chi vuoi che se ne freghi di quello che voglio dire io!". Certo, in seguito qualcosa l'ho scritta, sono stato pubblicato ancora tre o quattro volte, però sentivo che non era quello che volevo io...
Vi ho sempre visti tutti qianti (lettori e redattori) con gioia ed ammirazione, e non posso non sorridere ripensando alle stupende ore trascorse in vostra compagnia... Mi sono sempre ripromesso che un giorno anch'io sarei diventato parte viva della rivista. Ma ho sempre rimandato e mi sono fatto sfuggire di mano il tempo, passato inesorabilmente, ed ormai è troppo tardi... Sapete, è triste pensare che tutte le idee che avevo da tirare fuori allora le abbia ancora dentro, ma che ormai non lo possa più fare sulle pagine della mia rivista preferita.
Eppure... No, non voglio vivere rimpiangendo il passato, lasciandomi sfuggire il presente. Per una volta voglio tirare tutto me stesso in questa lettera, voglio tentare di mostrare quanto tutti quanti voi siate importanti per me. Non so se riuscite a capirmi, ma fa lo stesso, ora non mi importa più. Vi chiedo solo una cosa: mentre state leggendo queste parole cercate di sorridere, e provate a pensare che, in fondo, anch'io sono da tempo uno di voi.
Perché ho scritto tutto questo? Beh, perché, come diceva MA, siete degli amici, e gli amici si salutano sempre prima di andare via...
SIETE STUPENDI, NON CAMBIATE MAI!!!

Massimo Raviolo.
Caro Massimo, tutti quanti ti ringraziamo per i complimenti, io e Paolo abbiamo molto gradito ricevere la tua lettera, anche se non ho ben capito a cosa alludevi quando citavi le "cose che avevi da dire". Non penso che sia tardi per farle almeno conoscere a noi ed a tutti i lettori, quindi non posso far altro che invitarti a riscrivere e a spiegarci più approfonditamente cosa ti frulla nella zucca...

MUSICISTI SI NASCE, RASPONI SI DIVENTA...

TI BOCCIANO
(nuovo testo di "nella notte" degli 883 by Luca & Riccardo Turati)

Ragazzine vestite da "paiccoli"
Tacchi a spillo e sguardo da Schwarzenegger
Rifiutano sempre perché sono paiocciole
E restano sole al banco dei "grossi"

Gli sbirri si baciano come nei film
Poi si ammazzano dopo un ora
"Ma perché mi hai ammazzato qui?"
Dice lo sbirro morto con la mini pistola in gola

Rit. In questa classe dove tutto è permesso
Prova a non "nisegnare" e vedrai
Che se io ti metto "cinque" in disegno
Si aggiungono Italiano, Matematica e Fisica
E ti bocciano
Ti faccio piangere a 300 all'ora
E ti bocciano
Ti tiro uno schiaffo a 20 Km orari
E ti bocciano
Ti tiro uno schiaffo che ti faccio diventare biooooondo

Tu sei uno lolo sei una piattola
Quasi sicuramente dirai "Avatar is that virtuous?!"
"Hai del denaro? Posso rubartelo?"
"No, mi deruba quell'Avatar là"

Loro vanno in foresta solo per far bene agli Ettin
Poi restano le ore a memorizzare le magie
Piccoli come Urango in Pool of Radiance
Light Crossbow sempre in mano e sguardo quarello

Rit. In questa classe dove tutto è permesso
Prova a non "nisegnare" e vedrai
Che se io ti metto "cinque" in disegno
Si aggiungono Italiano, Matematica e Fisica
E ti bocciano
Ti faccio piangere a 300 all'ora
E ti bocciano
Ti tiro uno schiaffo a 20 Km orari
E ti bocciano
Ti tiro uno schiaffo che ti faccio diventare bioooondo

RifleUomini con Mech Informazioni che difendono poco
Per Piattol City un motivo in più per "piattolare"
Poi però rimangono molto delusi
Se il Nuclear non tocca piano

Tommaso Patti che racconta minchiate
Credendo che qualcuno ci abbocchi
"Andiamo a Como Domenica mattina!"
Dirà stronzate perché nessuno verrà

Rit. In questa classe dove tutto è permesso
Prova a non "nisegnare" e vedrai
Che se io ti metto "cinque" in disegno
Si aggiungono Italiano, Matematica e Fisica
E ti bocciano
Ti faccio piangere a 300 all'ora
E ti bocciano
Ti tiro uno schiaffo a 20 Km orari
E ti bocciano
Ti tiro uno schiaffo che ti faccio diventare bioooondo
E ti bocciano
Bocciano
Bocciano
Bocciano
Bocciano
Bocciano
Yeeeah!
E ti bocciano

N.B. Bocciano va pronunciato con la prima "o" chiusa.
Luca & Riccardo Turati.

P.S. Il ritornello e l'ultima strofa sono ispirati al grande deficiente, il "maestro d'arte" Tommaso Patti.
P.P.S. E aprite quelle cazzo di finestre, porco GGGGiuda! (Tom Patti)

Credo che ormai tutti abbiano capito che gli 883 non sono "proprio" il mio gruppo preferito, ma credo che per una volta ci ritroveremo d'accordo su di una cosa: questa canzone è veramente oscena, orripilante è dir poco, e chi l'ha scritta merita come minimo di essere fustigato, per non dire anche peggio. Fossi in voi non mi farei vedere troppo in giro...

TOMMASO CIVIERI CI RIPROVA, MA PER L'ULTIMA VOLTA...

Caro Dave, ti chiedo scusa per la mia poco comprensibile lettera pubblicata nel numero di settembre di Zzap!, ma ero in piena crisi mistica. La riprova, però, di quanto da me detto in quella lettera è quello che però è realmente accaduto nello stesso numero: Zzap!, già ridotto di 3/4, è stato nuovamente "ristretto" ad un complessivo di otto pagine!! Ciò è giustificabile dalla gran penuria di software, ed è quello che volevo dire l'altra volta...
E' più che lodevole lo sforzo che state facendo per non abbandonare il C64, ma è anche vero che il progresso va avanti, ed anche il mondo dell'informatica (vedi Amiga 1200/4000 ed il PC Pentium). Il Commodore C64, se prima era in sala di rianimazione, adesso è in punto di morte dentro una tenda ad ossigeno; ciò non vuole dire però che i possessori di un simile gioiello debbano per forza darlo al rottamatti, perché per i videogames è stato ed è ancora oggi una vera figata (trovatemi giochi così belli come Microprose Soccer, Wizball e Bubble Bobble su di un'altra macchina). Io stesso affiancherò al mio giacomino (gli

ho pure dato un nome, tanto è il tempo che gli ci sono affezionato) al futuro Amiga 1200.
Con questa lettera, però, vi saluto. Non perché smetterò di leggervi (mai sia), ma perché non penso ci siano più motivi per continuare la mia corrispondenza con una rivista che non è nemmeno un inserto.
Addio e saluti alle persone che hanno fatto grande Zzap!: Paolo, Dave, Stefano Gallarini, Nuke, MA e tutti gli altri. Arrivederci.

Tommaso "H.M" Civieri.

Caro Tommaso, se devo essere sincero non mi è piaciuto sentirti dire che non hai più intenzione di scriverci: questo perché penso che tutti quelli che hanno veramente amato questa fantastica rivista non debbano abbandonarla proprio adesso, nel momento del bisogno (se di bisogno si può parlare). Credo sia più giusto accompagnarlo finché sia possibile (ormai, terminata la frutta siamo passati al dessert, ma poi non sappiamo più che cosa mangiare...) (il tavolo. NdP). Spero perciò di risentirti presto...

SOPPRIMIAMO ZZAP!

All'intera redazione di Zzap!, siamo due ragazzi di 18 anni, rispettivamente possessori di un Amiga e di un Super Nes. Vi chiederete perché abbiamo rivolto questa lettera proprio a Zzap!, poiché, effettivamente, noi due siamo uniti da un passato sessantaquattristico di cui andiamo molto fieri e che non rinnegheremo mai, anche se ciò non ci impedisce di guardare alla realtà dei fatti. Non abbiamo intenzione di gettarci nella solita malinconia dei vecchi nostalgici che non vogliono veder morire il proprio passato (che, in realtà, è già morto poiché è, appunto, passato), ma, anzi, vogliamo proprio il riconoscimento della sua morte ufficiale. Lasciateci spiegare.
Un tempo seguivamo assiduamete Zzap!, adirittura dal numero 18, e da quel momento diventò per noi un immancabile riferimento, prima temporale (mensile) e poi affettivo (quando, in pratica, non l'abbiamo comperato più). Fin dalla fine del 1991 abbiamo constatato, impotenti, un lento declino sia del C64 che di Zzap!; proprio riguardo a questa rivista abbiamo assistito a sempre nuovi espedienti per riempirne il contenuto (OAV, console ad 8 bit eccetera...) ed a sempre meno pagine mensili fino all'inserimento in TGM.
Comprendiamo pienamente le leggi del mercato, secondo le quali sarebbe inutile e dispendioso mantenere in vita una rivista per sempre meno acquirenti, ma non comprendiamo perché si debba persistere nel cercare di rianimare un morto facendo credere che sia in stato comatoso.
Ebbene, vi chiediamo solo una cosa, come avrete già intuito: chiudete Zzap! (La migliore rivista fino ad oggi in campo videoludico) prima che sia ufficilamente morto, insieme al C64. Trasferite i BovaByte su TGM (lo meritano per la loro simpatia) (per la verità ci siamo già) ed anche gli altri redattori, per il resto per Zzap! è la fine.
Vorrete forse tenerlo vivo per affetto, e così avremmo voluto se fosse stato possibile, ma dato che tutto deve prima o poi avere una fine, che sia almeno onorevole.
Vi ringraziamo per l'attenzione, sperando di non essere sembrati troppo severi.
Francesco Nati e Carlo Giuttari.

Se devo essere sincero, non mi sarei mai aspettato di leggere una lettera di questo genere, mi ha lasciato un po' impreparato. In effetti, se devo essere sincero, non avete tutti i torti, stiamo facendo di tutto per rianimare il morto, come dite voi, ma il fatto è che io e Paolo siamo molto affezionati a Zzap! e vogliamo farlo sopravvivere il più possibile. In fondo quello che conta è lo spirito di fondo che, anche se ormai i giochi non escono più, è presente ugualmente in ogni piccolo anfratto di Zzap!. La posta poi, quanti dibattiti ha ospitato? Penso che per molti lettori sia stata la rubrica preferita e più letta, e qui non c'entra niente se il C64 sia morto oppure no. Comunque, con nostro grande rammarico, forse con un po' di malinconia per molti lettori, forse con grande liberazione da parte vostra Zzap! non durerà più molto, quindi cerchiamo di passare alla grande gli ultimi momenti felici che ci rimangono nella mitica Posta. Poi, però non preoccupatevi, ci trovate anche nelle altre riviste, quindi il nostro non è un addio ma bensì un arrivederci...

LA VITA CONTINUA...

Caro Dave, come te la passi? Spero bene... Se stai leggendo tra le righe per capire di cosa tratti questa lettera non ci ricaverai nulla, non c'è nessun motivo particolare che mi ha spinto a scrivere, volevo solo contribuire, prima che fosse tardi alla mitica posta di Zzap! Sono parecchi anni che la seguo con interesse (almeno cinque o sei), ma, pur avendo scritto varie volte, non avevo mai visto una mia lettera pubblicata. Perciò eccomi qua. Ora vorrei utilizzare lo spazio a me concesso (spero) per esprimere le mie considerazioni sulla rivista. I miei primi complimenti vanno rivolti al Paolone, che ha dimostrato, in un momento come questo, di amare il suo lavoro e di svolgerlo con passione, poi vorrei ringraziare anche Dave, per aver curato così bene la rubrica della posta (secondo il mio parere le poste curate dai Bovas non hanno rivali, almeno tra le riviste italiane...) e per avermi tanto divertito con le sue recensioni demenziali (bella quella di Rod Land), ma anche gli altri Jack, Silvia, Cristiana hanno sempre svolto bene il loro lavoro. Ormai, per quel che penso io, il momento dell'addio si avvicina sempre di più, ma io continuero a leggere le vostre prodezze su TGM e CM, nella speranza, anche, di vedere in una di queste due riviste un angolino dedicato a BovaByte (in effetti ultimamente il nucleo focale di Zzap! era formato proprio da BB e dalla posta). Beh, quello che volevo dirvi l'ho detto, quindi non mi resta che farvi tanti in bocca al lupo (è risaputo che gli auguri portano sfiga) per il futuro. Arrivederci...

Alessio L.

Caro Alessio, non ti ringrazio per i complimenti perché lo faccio tutte le volte, ti dico solo che forse le tue speranze (per quel che riguarda BovaByte) non saranno vane. Paolone ed io, infatti stavamo già da tempo pensando di spostarlo, una volta chiuso Zzap! Su di un altra rivista, caporedattori permettendo. Non ti sembra una bella idea?

POSTA SINTETICA

Più sintetica di così si muore: non c'è! Quindi non ci resta che salutare tutti con il consueto arrivederci al prossimo numero. Ciao Ciao!

MEGACLASSIFICA

I venti titoli più giocati dai lettori

Ave pulzelle e pulzelli, come a voi sia scorrendo il tempo? Che andamento contorto sta prendendo il vostro cammino verso una vita più felice? Vi chiederete il perché del mio tono misterioso e sibillino e sono pronto a svelarvi il segreto che si cela dietro a queste parole arcane (nel senso di mistero, non nel senso di "al cane" in romanesco): vi volevo prendere un po' per il cutrugno. Beh, ragazzi, torniamo alla classifica: per quanto riguarda le posizioni "normali", le potete vedere da soli, altrimenti andate da un oculista. Invece per quanto riguarda la posizione numero 20, vi devo tirare le orecchie (come faceva con me la mia maestra delle elementari, ndGK): neanche una simpatica! Beh, peggio per voi, ce ne metto una io! Au revoir e... Stilate classifiche, stilate!

1- MICROPROSE SOCCER
2- ELVIRA II
3- TURRICAN II
4- BUBBLE BOBBLE
5- CREATURES II
6- BARBARIAN
7- LAST NINJA III
8- GHOULS'N'GHOST
9- R-TYPE
10- INTERNATIONAL KARATE

11- OUT RUN
12- MITH
13- SPACE CRUSADE
14- LASER SQUAD
15- SPACE CRUSADE
16- ROBOCOD
17- RAINBOW ISLAND
18- RODLAND
19- COSMIC PIRATES
20- MACINTOSH QUADRA SIMULATOR